

# Diseño, Arte y Transmedia III Universos expansivos, inmersivos, ficcional y lúdicos Prólogo Cuaderno 259

Proyecto de Investigación –incubado durante el período 2024-2025–  
en la Facultad de Diseño y Comunicación  
de la Universidad de Palermo (UP, Argentina).

Daniela V. Di Bella(\*)

---

**Resumen:** El presente proyecto de investigación es continuidad de los Proyectos **Diseño, Arte y Transmedia II** (Cuaderno 224) desarrollado por la Universidad de Palermo (Argentina) y **Diseño Arte y Transmedia I** (Cuaderno 187) desarrollado de manera conjunta entre la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México) y la Universidad de Palermo (Argentina).

En esta oportunidad se presentan artículos que se adentran en las problemáticas específicas que surgen de la intersección entre el arte, el diseño y las tecnologías digitales-medios de comunicación en la creación de nuevas experiencias audiovisuales e interactivas constituyendo universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, en un nuevo escenario comunicacional y cultural que va caracterizando nuestra época, pudiendo impactar en distintos sectores: educativo, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional, artístico y/o cultural.

Se exploran propuestas polifacéticas, inmersivas, multisitio y en red, donde se difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, y las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, los que pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos. Acciones donde –arte y diseño– trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para permitir e instrumentalizar plataformas y formatos en vivo y digitales, historias y narrativas envolventes y atractivas, circulación en redes sociales, expansión en realidad aumentada y virtual, tecnologías hápticas, mapeos visuales y de audio, interacción humana e inteligencia artificial, algoritmos y dispositivos de amplificación corporal y sensorial entre otras.

**Palabras clave:** Diseño - Arte - Medios y tecnologías digitales - Creación Transmedia - Experiencias expandidas - Fronteras de medios y géneros - Convergencia - Nuevos escenarios comunicacionales - Mediatización - Hiperconexión

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 19-20]

La presente Edición (259) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos” dirigida por Daniela V. Di Bella del Instituto de Investigación en

Diseño de la Universidad de Palermo, se inscribe en la Línea de Investigación (6) Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias, dirigida por la Facultad de Diseño y Comunicación y contiene los resultados del Proyecto de Investigación 6.10.

---

<sup>(1)</sup> **Daniela V. Di Bella** Arquitecta con una Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales, Cátedra Unesco (UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, futuro y teoría del Diseño y la Arquitectura, transición y la sostenibilidad. Coordinadora de la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4, Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design* (PhD, CMU, EEUU). Asociada al grupo internacional de colaboradores del *Transition Design Institute* (CMU, EEUU). Fue Directora del Departamento de Producción DC y Co-Coordinadora del Departamento de Multimedia, ambos en Universidad de Palermo. Profesora Titular en otras Universidades. Con experiencia de más de 30 años en puestos de dirección, gestión y producción editorial, gestión de contenidos y de la información, edición científico-técnica, diseño y dirección de arte, diseño fotográfico y arquitectura publicitaria, para Empresas y Editoriales del ámbito corporativo, mercado nacional y extranjero.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

La presente publicación es el resultado del Proyecto de Investigación colaborativo –incubado durante el período 2024-2025– dirigido por Daniela V. Di Bella surgido de la Incubadora de Proyectos de Investigación DC de la Universidad de Palermo (Argentina).

El Proyecto se denomina “Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos”, es continuidad de los proyectos Diseño, Arte y Transmedia II (Cuaderno 224) desarrollado por la Universidad de Palermo (Argentina) y Diseño Arte y Transmedia I (Cuaderno 187) desarrollado de manera conjunta entre la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México) y la Universidad de Palermo (Argentina) cuyos resultados de la investigación fueron presentados en el Coloquio virtual internacional de investigadores en Diseño 2024<sup>1</sup> y 2023<sup>2</sup> respectivamente (Di Bella Coord., 2024 y Altamirano y Di Bella Coords., 2023); y guarda relación con el proyecto Convergencias, Narrativa y Consumo digital (Echeandía Sanchez y Di Bella Coords., 2025) desarrollado de manera conjunta entre la Universidad Europea de Madrid (Creative Campus-España) y la Universidad de Palermo (Argentina) (Cuaderno 255).

El Proyecto “Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos” (Cuaderno 259) se inscribe dentro de las actividades de investigación dis-

ciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño<sup>3</sup>. La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo la Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño<sup>4</sup>. A través de este Proyecto de Investigación y los muchos otros desarrollados por las 26 Líneas de Investigación que componen el Programa de Investigación en Diseño<sup>5</sup> de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan contenidos, objetivos e intenciones con los de la Maestría en Gestión del Diseño<sup>6</sup>, en relación con el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño.

### **Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos**

En esta ocasión se da continuidad a las investigaciones y exploraciones iniciadas en los proyectos anteriores, contenidas en los Cuadernos 224 y 187, en relación con el nuevo escenario comunicacional y cultural de nuestra época que constituye la transmedia. Tal como se ha expresado con anterioridad en los proyectos Diseño, Arte y Transmedia I y II (Di Bella: 2024 y 2023) las distintas áreas de acción humanas han mediatizado gran parte de sus procesos, y el arte como el diseño son parte de esta mediatización. Se ven atravesados con otras disciplinas en la realización de proyectos colectivos y participativos, hiperconectados, multipantalla, insertos en redes sociales (Castells, 2009) constituyendo un nuevo escenario audiovisual, digital e interactivo (Manovich, 2005; Scolari, 2013: 1025-1056). La convergencia de distintos sistemas de medios, herramientas, soportes, canales y plataformas como la web con sus servicios, alteraron los espacios de creación, circulación y difusión (Jenkins 2008, 1992); han evolucionado los conceptos de narrativa tradicional y sus vínculos con los contenidos y sus sistemas de significación (Scolari, 2009); ofrecen diferentes perspectivas de representatividad, identificación social, producción y entretenimiento (Jenkins, 2010: 943-958.); resitúan el lugar, implicación y protagonismo de los consumidores y audiencias (Scolari, 2015: 24-26); colaboran con la creación de distintos tipos de colectivos y comunidades partícipes activos del fenómeno narrativo; avanzan sobre la idea de experiencia y/o universo expansivo, inmersivo, ficcional y lúdico del videojuego (Gifreu-Castells, 2016: 48-62; Raybourn, 2012: 6-12); informan de la infomediatización

y la apendicularidad social a dispositivos e interfaces (Scolari, 2015; Robinson, 2015); en tanto también permiten y contribuyen con la accesibilidad y democratización del conocimiento (Alper y Herr Stephenson, 2013: 366-369), revelan la necesidad de una alfabetización transmedia para explorar nuevos y mejores caminos del aprendizaje (Scolari, 2016: 13-23; Scolari 2018; Rodrigues y Bidarra, 2014: 42-48) y se instalan entre los mecanismos transformadores de la sociedad (Jenkins *et al.*, 2016), entre otros.

El presente proyecto contiene los resultados de la investigación de 19 artículos, pertenecientes a 28 investigadores e investigadoras provenientes de Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México, Portugal y Argentina.

Los artículos pueden organizarse de acuerdo a tres apartados conceptuales que emergen de los enfoques abordados, y se expresan de manera comentada a continuación:

- (a) Dimensión semántica y transmedialidad
- (b) Educación y alfabetización transmedia
- (c) Creación de narrativas transmediales

Bajo el apartado (a) **Dimensión semántica y transmedialidad**, eje que hace referencia al campo de la significación y las relaciones de sentido dentro de un sistema de comunicación y/o proyectos entendidos como *sistemas narrativos* que se expresan en múltiples soportes donde pueden intervenir el diseño, el arte, la literatura, entre otras; se nuclean los siguientes artículos de investigación: (1) **Complejidad semántica desde la metáfora en la obra surrealista del artista visual ecuatoriano Beto Val de Esmeralda Itzel Álvarez Contreras**; (2) **La figura del lobo en la narrativa infantil. Hacia una propuesta de reescritura para prevenir la violencia infantil de Santiago Osnaya Baltierra y Araceli Soní Soto**; (3) **Códigos mutantes de María Itzel Sainz González y Martha Ivonne Murillo Islas**; (4) **Altermodernidad o el mundo en tanto constelación de Lorena Urcelay**;

Bajo el apartado (b) **Educación y alfabetización transmedia**, eje que hace referencia a la adquisición e incorporación al campo de la educación y de la profesión, de las habilidades y competencias propias y necesarias de la comunicación transmedial, como al debate que instalan sus constantes desafíos y múltiples abordajes que representan sus productos, sus medios, sus objetivos y sus públicos; se nuclean los siguientes artículos de investigación: (5) **Competencias profesionales para la creación de narrativas transmedia sobre desarrollo sostenible de Eduardo Araya-Castro**; (6) **Mapeo transmedial sistémico: naturaleza, cartografía, discursos y alfabetización de Jaime Cortés**; (7) **Proyectos de graduación tecno-educativos de diseñadores multimedia: Diseño, construcción de narrativas y tecnologías digitales de Daniela González Erber**; (8) **Arte en Contexto: Narrativa Ficcional y Estrategias Transmedia para la Enseñanza de la Historia del Arte de María Celeste Marrocco**; (9) **Educación y evaluación transmedia: narrativas, proyectos y abordajes en la universidad de Carla Montoya**; (10) **Alfabetización en Inteligencia Artificial: Redefiniendo el Diseño Gráfico en la Era Digital. Creatividad Transformacional, Exploratoria y los Desafíos Éticos de la Colaboración Humano-Máquina de Guillermo Sánchez Borrero**; (11) **Técnicas gráficas y lenguajes visuales. La irrupción digital y el impacto de la inteligencia artificial de Danilo Sunzunegui y José Carlos Carignano**; (12) **Las chicas en los**

**videojuegos: cómo el arte y el diseño contribuyen a la presencia femenina en el mundo de los videojuegos** de *Ana Paula M. Leite y Juliana M. Leite*

Bajo el apartado (c) **Creación de narrativas transmediales**, eje que hace referencia a proyectos o experiencias expandidas, participativas, innovadoras, adaptables, pensadas estratégicamente y posibles de ser evolucionadas de acuerdo a la recepción de sus distintas audiencias, avance de los medios disponibles y en el tiempo; se nuclean los siguientes artículos de investigación: (13) **Transmedia, el espacio inmersivo y la escenografía. Estudio de caso: *La experiencia Messi*** de *Alicia Vera y Miguel Nigro*; (14) **El museo digital como espacio de arquitectura: paradigmas emergentes en museografía y museología virtual** de *Luis Frey Zapata Henao y Sandra Margarita Vélez Murcia*; (15) **Museos del Futuro: Integrando Diseño, Biología y Tecnología Digital para un Bio-aprendizaje Sostenible** de *Diana Paola Angarita Niño, Victoria Eugenia Rivas y Andrea Carolina Camacho*; (16) **Reinterpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica** de *Oscar Andrés García Suarez*; (17) **Experiencia: Ilustración en el desarrollo de narrativa transmedia para infantes de América Latina** de *Mara Edna Serrano Acuña, Abigail Ramírez Beltrán y Jesús Eladio Barrientos Mora*; (18) **Tecnologías emergentes en los cursos superiores de diseño de moda: Una revisión narrativa de la literatura** de *Carolina Anderson Carioni Amorim, Joana Casteleiro-Pitrez y Benilde Reis*; y (19) **Desandando el desarrollo de experiencias en el campo de la Fotografía Participativa con Personas con Discapacidad Visual** de *Fredy Yesid Higuera Diaz*.

*Para finalizar quiero agradecer muy especialmente a los Profesores/as, Profesionales, Académicos/as e Investigadores/as convocados y que han participado con sus investigaciones en el presente Proyecto de Investigación.*

## Notas

1. Comisión 21: Diseño, Arte y Transmedia, Presentación de los resultados de la investigación del proyecto Diseño, Arte y Transmedia II (Cuaderno 224) en el Coloquio Virtual Internacional de investigación en Diseño 2024, Universidad de Palermo. (Disponible en el sitio de Conferencias DC: <https://youtu.be/Nu8hzoXAk8?t=6>).
2. Comisión 17: Diseño, Arte y Transmedia, Coloquio de Investigación en Diseño, Presentación de los resultados de la investigación del proyecto Diseño, Arte y Transmedia I (Cuaderno 187) en el Coloquio Virtual Internacional de investigación en Diseño 2023, Universidad de Palermo. (Disponible en el sitio de Conferencias DC).
3. Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto e Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/instituto\\_investigacion/incubadora.html](https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/incubadora.html))
4. Instituto de Investigación en Diseño (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/instituto\\_investigacion/](https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/))

5. 26 Líneas de Investigación que componen el Programa de Investigación en Diseño (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/investigacion\\_desarrollo\\_diseno\\_latino](https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino)).
6. Maestría en Gestión del Diseño (Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno](https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno)).

## Referencias bibliográficas

- Alper, M y Herr-Stephenson, R (2013) Transmedia Play: Literacy Across Media. En *Journal of Media Literacy Education* (pp. 366-369). Castells, M. (2009) El poder en la sociedad red. Comunicación y poder, España: Alianza.
- Altamirano, O. y Di Bella Coords. (2023) Diseño, Arte y Transmedia I. En: Cuaderno del Centro de estudios en diseño y comunicación N°187. Buenos Aires: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo (DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi187>).
- Di Bella, D. V. (2024) Prólogo del Proyecto Diseño, Arte y Transmedia II. En: Cuaderno del Centro de estudios en diseño y comunicación N°224. Coordinadora: Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Buenos Aires: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo. (DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi224>).
- Di Bella, D. V. (2023) Prólogo del Proyecto Diseño, Arte y Transmedia I. En: Cuaderno del Centro de estudios en diseño y comunicación N°187. Coordinadores: Otniel Altamirano (UABJO, México) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Buenos Aires: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo. (DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi187>).
- Di Bella Coord. (2024) Diseño, Arte y Transmedia II. En: Cuaderno del Centro de estudios en diseño y comunicación N°224. Buenos Aires: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo (DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi224>).
- Echeandía Sanchez R. y Di Bella D. V Coords. (2025) Convergencias, Narrativa y Consumo digital. En: Cuaderno del Centro de estudios en diseño y comunicación N°255. Buenos Aires: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo.
- Jenkins, H, Ito, M y Boyd, D (2016) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity.
- Jenkins, Henry (2010) *Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus*. *Continuum*, 24(6) (pp. 943-958).
- Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Gifreu-Castells, A (2016) Elementos para generar inmersión en la narrativa interactiva y transmedia. En Irigaray F y Renó D, *Transmediaciones. Futuribles*. Buenos Aires: Parmentia Grupo Editorial (pp. 48-62).
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós.
- Raybourn, E M (2012) Beyond serious games: Transmedia for more effective training and education. En Bruzzone, Buck, Longo, Sokolowski and Sottolare (Ed), *Proceedings of the International Defense and Homeland Security Simulation Workshop 2012* (pp. 6-12). Genova: Dime Università di Genova.

- Rodrigues P, Bidarra J (2014) Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 9(6) (pp. 42-48).
- Robinson, L (2015) Multisensory, Pervasive, Immersive: Towards a New Generation of Documents. *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66(8) (pp. 1734-1737).
- Scolari, Carlos (2018) Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación* 103 (pp. 13-23)
- Scolari, Carlos (2015) Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. *En Palabra Clave*, 18 (4) (pp. 1025-1056).
- Scolari, Carlos (2015) La hora del prosumidor. *El Cactus* 4(4) (pp. 24-26).
- Scolari, Carlos (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, Carlos (2009) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

---

**Abstract:** This research project is a continuation of the projects *Diseño, Arte y Transmedia II* (Cuaderno 224) developed by the Universidad de Palermo (Argentina) and *Diseño Arte y Transmedia I* (Cuaderno 187) developed jointly by the Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (Mexico) and the Universidad de Palermo (Argentina).

On this occasion, reflections, analyses, experiences and case studies are presented, which delve into the specific problems that arise from the intersection between art, design and digital media technologies in the creation of new audiovisual and interactive experiences, constituting expansive, immersive, fictional and playful universes, in a new communicational and cultural scenario that is characterising our times, and can have an impact on different sectors: educational, labour, business, economic, social, communicational, artistic and/or cultural.

Multifaceted, immersive, multi-site and networked proposals are explored, blurring the boundaries of media, genres and disciplines, and the forms of mediation in their traditional and digital formats, which can be expressed in their diversity, interweaving, interaction, languages and translation of different types of content. Actions where art and design work together and with other disciplines to enable and instrumentalise live and digital platforms and formats, immersive and engaging stories and narratives, social media circulation, augmented and virtual reality expansion, haptic technologies, visual and audio mapping, human interaction and artificial intelligence, algorithms and body and sensory amplification devices, among others.

**Keywords:** Design - Art - Digital media and technologies - Transmedia creation - Expanded experiences - Media and genre frontiers - Convergence - New communication scenarios - Mediatisation - Hyperconnection

**Resumo:** Este projeto de pesquisa é uma continuação dos projetos Diseño, Arte y Transmedia II (Cuaderno 224) desenvolvido pela Universidad de Palermo (Argentina) e Diseño Arte y Transmedia I (Cuaderno 187) desenvolvido conjuntamente pela Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México) e pela Universidad de Palermo (Argentina).

Nessa ocasião, são apresentadas reflexões, análises, experiências e estudos de caso que se aprofundam nos problemas específicos que surgem da interseção entre arte, design e tecnologias de mídia digital na criação de novas experiências audiovisuais e interativas, constituindo universos expansivos, imersivos, ficcionais e lúdicos, em um novo cenário comunicacional e cultural que está caracterizando nosso tempo, que pode ter um impacto em diferentes setores: educacional, trabalhista, empresarial, econômico, social, comunicacional, artístico e/ou cultural.

São exploradas propostas multifacetadas, imersivas, multi-locais e em rede, que confundem as fronteiras de mídias, gêneros e disciplinas, e as formas de mediação em seus formatos tradicionais e digitais, que podem ser expressas em sua diversidade, entrelaçamento, interação, linguagens e tradução de diferentes tipos de conteúdo. Ações em que a arte e o design trabalham juntos e com outras disciplinas para viabilizar e instrumentalizar plataformas e formatos digitais e ao vivo, histórias e narrativas imersivas e envolventes, circulação de mídias sociais, expansão da realidade aumentada e virtual, tecnologias hápticas, mapeamento visual e sonoro, interação humana e inteligência artificial, algoritmos e dispositivos de amplificação corporal e sensorial, entre outros.

**Palavras-chave:** Design - Arte - Mídia e tecnologias digitais - Criação transmídia - Experiências expandidas - Fronteiras de mídia e gênero - Convergência - Novos cenários de comunicação - Mídiação - Hiperconexão

---